

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5
UNTUK MATERI PEMBELAJARAN MASALAH LINGKUNGAN HIDUP DAN
PENANGGULANGANNYA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Geografi

Diajukan Oleh :
ARIS PURNAMI
A 610 110 0029

PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ARIS PURNAMI

NIM : A610110029

Program Studi : FKIP/ Pendidikan Geografi

Judul proposal skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 UNTUK MATERI PEMBELAJARAN MASALAH LINGKUNGAN HIDUP DAN PENANGGULANGANNYA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/ dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 28 Oktober 2017



uat pernyataan,

ARIS PURNAMI

A610110029

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 UNTUK MATERI PEMBELAJARAN MASALAH LINGKUNGAN HIDUP DAN PENANGGULANGANNYA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Diajukan Oleh:

ARIS PURNAMI

A610110029

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 02 November 2017

Pembimbing



(Drs. Muhamad Musiyam, MTP.)

NIK. 574

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 UNTUK MATERI PEMBELAJARAN MASALAH LINGKUNGAN HIDUP DAN PENANGGULANGANNYA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ARIS PURNAMI

A610110029

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal: 02 November 2017

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Muhammad Musiyam, MTP

(Ketua Dewan Penguji)

2. Drs. Suharjo. M.S

(Anggota Dewan Penguji I)

3. Drs. Dahroni. M.Si

(Anggota Dewan Penguji II)

(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko P.

NIP. 196.504281993031001

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seorang hamba-Nya melainkan sesuai dengan batas kemampuannya.”

(Q.S. Al Baqarah : 286)

“Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya, di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah.”

(Abu Bakar Sibli)

“Learn from yesterday, Live for today And hope for tomorrow.”

(Albert Einstein)

“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.”

(RA. Kartini)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suyadi dan Ibu Suprapti yang telah merawat dengan tulus, membesarkan, memberi kasih sayang, mendidik serta selalu mendoakan ku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini serta dapat meraih impian dan kesuksesanku kelak.
2. Untuk adik-adikku Vika Purnama Sari, Zella Deswita Saputri, Famelia Putri dan Si ganteng Al yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk diriku sendiri yang telah berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Seseorang yang selalu mendukung, mengingatkan serta memberikan semangat kepadaku (Beny Bachtiar Putra)
5. Kepada teman-teman kelas A pendidikan geografi yang telah bekerja sama dan saling mendukung satu sama lain untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh teman-teman pendidika geografi angkatan 2011.
7. Dan semua orang yang mengenal saya.

ABSTRAK

Aris purnami/A610110029. **PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 UNTUK MATERI PEMBELAJARAN MASALAH LINGKUNGAN HIDUP DAN PENANGGULANGANNYA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP).** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Oktober, 2017.

Teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya dalam bidang pendidikan. Guru seseorang yang mengelola kegiatan pembelajaran harus dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk merancang dan mengembangkan media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kriteria, proses pengembangan dan efektivitas media pembelajaran animasi materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan tahap prosedur yang mengacu pada model pengembangan Dick and Carey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria media pembelajaran animasi harus berwarna (full color), terdapat iringan music, terdapat efek suara, terdapat teks/ penjelasan, terdapat motivasi, dan mencantumkan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran. Hasil penelitian eksperimen ditunjukkan pada nilai rata-rata Pretest dan posttest kelas kontrol (tidak diberi perlakuan khusus) dan kelas eksperimen (diberi perlakuan khusus “Media pembelajaran animasi”), yaitu 35,36 (kelas kontrol) dan 34,05 (kelas eksperimen) pada rata-rata pretest, 48,29 (kelas kontrol) dan 66,48 (kelas eksperimen) untuk rata-rata posttest. Berdasarkan Uji Mann Whitney menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 32,43 sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan rata-rata sebesar 12,98 maka peningkatan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi pada materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya lebih efektif dari pada pembelajaran yang konvensional (menggunakan metode ceramah).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Animasi, Penelitian dan Pengembangan.

ABSTRACT

Aris purnami/A610110029. **MEDIA DEVELOPMENT ANIMATION USING ADOBE FLASH CS5 LEARNING MATERIAL For ENVIRONMENTAL PROBLEMS And ITS COUNTERMEASURES In SOCIAL SCIENCE SUBJECTS In CLASS VIII MIDDLE SCHOOL (JUNIOR HIGH).** Thesis. Faculty of teacher training and educational sciences, University of Muhammadiyah Surakarta. October,2017.

Current technology has undergone rapid development, including in the field of education. The teacher is a person who manages the learning activities should be able to utilize the technology to design and develop the media in the process of learning. This research aims to know the criteria, the process of development and the effectiveness of learning media animation material environmental issues and its countermeasures. The methods used in the research is the research and development (RD) is a research method that is used to produce a particular product and test the effectiveness of these products. With this stage of the procedure that refers to the model of development of the Dick and Carey. research results indicate that the criteria should be colored animation learning media (full color), there are the accompaniment music, there are sound effects, there are texts/explanation, there is motivation, and apply the KD, KI, and learning objectives. The research results of the experiment indicated at average value of Pretest and posttest control class (not given special treatment) and a class experiment (given the special treatment "Media learning animation"), namely 35.36 (grade control) and 34.05 (ex-class perimen) on an average pretest, 48.29 (grade control) and 66.48 (experimental class) to posttest average. Mann Whitney Test based on showed that there is a difference between learning outcomes grade control and experimental classes, i.e. classes of experiments has increased on average by 32.43 whereas class controls only experienced an increase in average of 12.98 the average results of studying experimental class higher than the class of the control. Thus it can be concluded that the use of the media learning animation on environmental problems and material countermeasures of his more effective than conventional learning (using methods lecture).

Keywords: Learning Media, Animation, Media Research and development.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayahNya, serta dengan usaha dan do'a penulis dapat menyelesaikan skripsi dngan judul "Pengembangan Media Animasi Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk Materi Pembelajaran Masalah Lingkungan Hidup dan Penanggulangannya Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP)". Skripsi ini dibuat untuk mencapai gelar sarjana S-1 Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari masukan, saran, bimbingan, dorongan serta nasehat dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Sofyan Anif, M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta
2. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Drs. Suharjo, M.Si. sebagai Kepala Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Bapak Drs. Musiyam, MTP. Selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam penulisan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Geografi yang telah memberikan ilmu, pengarahan serta pengalamannya kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Geografi
6. Ibu Yeti Yulianti S.Pd. selaku guru IPS SMP Negeri 2 Colomadu, yang telah memberikan jam mengajarnya kepada penulis untuk melakukan riset.
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan semangat dan do'a nya untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Teman-teman angkatan 2011 Pendidikan Geografi, yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini serta kenangan yang berkesan.

9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, secara material maupun non material.

Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat baik bagi pembaca dan peneliti lainnya. Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan serta kesalahannya, sehingga skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap atas kritik dan sarannya guna perbaikan dalam penyempurnaan penulisan skripsi ini. Akhir kata, saya selalu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Surakarta, 23 Oktober 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
1. Penelitian Pengembangan	6
2. Belajar dan Pembelajaran	8

3. Media Pembelajaran.....	9
4. Animasi	16
5. Masalah Lingkungan hidup dan Penanggulangannya.....	16
6. Penelitian Terdahulu	18
7. Perangkat lunak pendukung pengembangan.....	19
B. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	21
C. Kerangka Berfikir	21
D. Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Model Pengembangan.....	24
B. Prosedur Pengembangan	26
1. Pengembangan Produk.....	26
a. Desain Pengembangan	26
b. Subjek Pengembangan	27
c. Jenis Data	27
d. Teknik Pengumpulan Data.....	27
e. Teknik Analisa Data	27
2. Uji Coba Produk	28
a. Desain Uji Coba	28
b. Subjek Uji Coba	28
c. Jenis Data	28
d. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	28
e. Teknik Analisis Data.....	28
3. Penilaian Produk	29
a. Desain Eksperimen	29
b. Subjek Eksperimen	30
c. Jenis Data	30
d. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	30
e. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Deskripsi Data.....	32
1. Profil SMP Negeri 2 Colomadu	32

2. Deskripsi Media	34
B. Hasil Pengembangan.....	34
1. Analisis Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Media Animasi	34
2. Analisis Angket Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Animasi.....	37
3. Pengembangan Media Animasi	39
4. Hasil Validasi Ahli.....	45
5. Perbaikan/ Revisi Produk.....	48
C. Hasil Uji Coba Produk	48
1. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Siswa	48
2. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Guru.....	50
3. Hasil Uji Coba Produk Berdasarkan Hasil Butir Soal Tes Siswa.....	52
D. Hasil Penilaian Produk/ Eksperimen	53
1. Uji Validitas	53
2. Uji Reliabilitas	54
3. Uji Normalitas.....	55
4. Uji Hipotesis	56
5. Analisis Data Penilaian Produk/Eksperimen	57
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi	62
C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Respon Siswa dan Guru	29
Tabel 3.2 Persebaran Indikator Pada Soal Tes.....	30
Tabel 4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa	33
Tabel 4.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru	36
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	47
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Terkait Media animasi.....	48
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Produk Terhadap Siswa	49
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Produk Terhadap Guru.....	51
Tabel 4.8 Total Jawaban Benar Tiap Butir Soal	52
Tabel 4.9 Hasil Validasi Instrumen Soal	54
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal	55
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas	55
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon	56
Tabel 4.13 Hasil Uji Mann Whitney	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Peta Sebaran kejadian bencana	6
Gambar 2.1. Kedudukan Media Sistem Pembelajaran	10
Gambar 2.2. Kerucut Pengalaman E. Dale Dikutip dari Arief Sadiman (Dkk) (2007)	15
Gambar 2.3. Tampilan Jendela Welcome Screen	19
Gambar 2.4. Area Kerja Adobe Flash Profesional CS5	20
Gambar 2.5. Kerangka Berfikir	22
Gambar 3.1. Model Pengembangan Dick & Carey	26
Gambar 4.1. Peta Lokasi Sekolah SMP N 2 Colomadu	33
Gambar 4.2. Grafik Analisis Angket Kebutuhan Siswa	35
Gambar 4.3. Background Pembukaan Pada Media Animasi	38
Gambar 4.4. Materi Pada Media Animasi	39
Gambar 4.5. Background Penutup Pada Media Animasi	40
Gambar 4.6. Iringan Musik Dalam Media Animasi	40
Gambar 4.7. Teks/Penjelasan Materi Dalam Media	44
Gambar 4.8. Kata-kata Motivasi Dalam Media Animasi	44
Gambar 4.9. KI & KD Dalam Media Animasi	45
Gambar 4.10 Tujuan Pembelajaran Dalam Media Animasi	45
Gambar 4.11. Grafik Nilai Rata-rata Kelas Kontrol	58
Gambar 4.12. Grafik Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen	59
Gambar 4.13. Grafik Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 2 Soal Tes Siswa
- Lampiran 3 Nilai Kelas Kontrol
- Lampiran 4 Nilai Kelas Eksperimen
- Lampiran 5 Uji Validitas
- Lampiran 6 Uji Reliabilitas
- Lampiran 7 Uji Normalitas
- Lampiran 8 Uji Hipotesis (Uji Wilcoxon)
- Lampiran 9 Uji Perbedaan (Uji Mann Whitney)
- Lampiran 10 Instrumen Kebutuhan Guru dan Siswa
- Lampiran 11 Analisis Instrumen Kebutuhan Guru dan Siswa
- Lampiran 12 Instrumen Hasil Pengembangan Guru dan Siswa
- Lampiran 13 Analisis Instrumen Hasil Pengembangan Guru dan Siswa
- Lampiran 14 Dokumentasi
- Lampiran 15 Draf Animasi
- Lampiran 16 Surat